

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil penelitian, penulis mengambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Model pembelajaran *matching game* merupakan model pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran kosakata yang menekankan pada ingatan dalam bahasa Jepang. Model pembelajaran ini menerapkan sistem permainan atau *game*. Permainan ini mengajak siswa belajar sambil bermain di dalam kelas, namun materi inti tetap tersampaikan dengan baik.
2. Model pembelajaran *matching game* merupakan model pembelajaran yang baik dan efektif digunakan untuk menghafal kosakata. Hal ini terbukti dari hasil *pretest* siswa yang rata-rata awalnya hanya 48,8 dari 100, mengalami kenaikan sebesar 43,9 sehingga rata-rata nilai *posttest* menjadi 92,7 dari 100.
3. Berdasarkan hasil pengolahan data statistik dengan uji *t test* menghasilkan nilai *t* hitung 18,91. Untuk db 8 dengan taraf signifikansi 5% nilai *t* tabel adalah 2,31. Maka dapat diketahui bahwa nilai *t* hitung lebih besar dibandingkan dengan *t* tabel ($18,91 > 2,31$). Dengan begitu hipotesis

nol (H_0) yang menyatakan bahwa tidak ada perbedaan hasil menghafal kosakata setelah penerapan model pembelajaran *matching game* dapat ditolak.

4. Hasil dari angket menunjukkan bahwa siswa setuju jika model pembelajaran *matching game* ini diterapkan dalam pembelajaran kosakata di dalam kelas. Hal ini disebabkan siswa menjadi lebih aktif dan semangat dalam mempelajari kosakata, dan dengan menggunakan model pembelajaran *matching game* siswa menjadi mudah mengingat kosakata yang diajarkan.

B. SARAN

1. Untuk guru bahasa Jepang tingkat SMA

Penulis berharap sesekali guru dapat menerapkan model pembelajaran *matching game* di dalam kelas untuk mempermudah siswa dalam menghafal kosakata. Model pembelajaran ini baik dan efektif digunakan mengingat hasil yang telah dicapai oleh penulis. Namun harus diingat, karena model ini merupakan model pembelajaran menggunakan permainan, maka suasana kelas akan gaduh dan mengalami kendala jika digunakan pada kelas dengan jumlah siswa yang banyak.

2. Untuk pembelajar bahasa Jepang tingkat pemula

Model pembelajaran *matching game* tidak hanya bisa dilakukan di dalam kelas. Siswa pun dapat melakukan *matching game* di

luar kelas ketika sedang berkumpul dengan siswa lainnya. Penulis pun berharap model pembelajaran *matching game* ini dapat diaplikasikan ke dalam pelajaran lainnya yang masih berhubungan dengan aspek hafalan.

3. Untuk peneliti selanjutnya

Untuk peneliti selanjutnya, mungkin model pembelajaran *matching game* ini dapat digunakan dalam pembelajaran mengingat huruf atau lainnya.